

Pengembangan buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital

Development of digital-based hockey sports textbooks

Muhammad Alwan Naufal¹, Hartati^{2*}, Ahmad Richard Victorian³

Pendidikan Jasmani dan Kesehatan, Universitas Sriwijaya, Palembang, Sumsel, Indonesia

Email: naufal0420@gmail.com¹; hartati@fkip.unsri.ac.id^{2*}; richardvictorian@fkip.unsri.ac.id³

*Hartati

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan Buku Ajar cabang olahraga *Hockey* berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode R & D (Research and Development) yang merupakan penelitian yang menghasilkan produk berupa buku ajar cabang olahraga *Hockey* berbasis digital sebagai sumber belajar. Teknik Pengambilan sampel pada penelitian pada mahasiswa Semester 6 Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah uji kevalidan, Uji kepraktisan dan Uji keefektifan. Instrumen pada penelitian ini yaitu lembar validasi, angket dan tes hasil belajar mahasiswa. Teknik analisis data yaitu dengan validitas instrumen, reliabilitas instrumen, teknik analisis validasi asli, analisis data kuisisioner mahasiswa, dan analisis data keefektifan. Berdasarkan hasil penelitian dapat disimpulkan dari penelitian, buku ini dikatakan sangat valid dilihat dari hasil penelitian validator, skor rata-rata semua aspek penilaian adalah 88,70 % dengan klasifikasi sangat valid. Berdasarkan angket respon mahasiswa, buku ini dikatakan praktis dengan perolehan skor kepraktisan 79,81 %. Berdasarkan hasil tes belajar mahasiswa, buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dikatakan efektif digunakan. Kesimpulan pada penelitian ini buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dinyatakan sangat valid, dalam penggunaannya buku ini juga dikatakan praktis serta buku ini juga efektif untuk digunakan sebagai penunjang kegiatan pembelajaran.

Kata Kunci : Buku ajar Berbasis Digital

This study aims to produce a digital-based Hockey Textbook for Students of the Physical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University. The method used in this research is the R & D (Research and Development) method which is a research that produces a product in the form of a digital-based Hockey sports textbook as a learning resource. Sampling technique in research on 6th semester students of the Physical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University. Data collection techniques used are validity test, practicality test and effectiveness test. The instruments in this study were validation sheets, questionnaires and student learning outcomes tests. Data analysis techniques are instrument validity, instrument reliability, original validation analysis techniques, student questionnaire data analysis, and effectiveness data analysis. Based on the results of the study, it can be concluded from the research, this book is said to be very valid, judging by the results of the validator's research, the average score of all aspects of the assessment is 88.70% with a very valid classification. Based on student response questionnaires, this book is said to be practical with a practicality score of 79.81%. Based on the results of student learning tests, the digital-based Hockey sports textbook for the Students of the Physical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University is said to be effective. The conclusion in this study is that the digital-based Hockey sports textbook for Students of the Physical Education Study Program, Faculty of Teacher Training and Education, Sriwijaya University is declared very valid, in its use this book is also said to be practical and this book is also effective to be used as a support for learning activities.

Keywords: Digital-Based Textbooks

PENDAHULUAN

Olahraga adalah serangkaian latihan teratur dan terencana yang dilakukan orang dengan sengaja untuk meningkatkan kapasitas fungsional mereka. Hoki lapangan adalah permainan 2-peleton dimana setiap peleton terdiri dari 11 pemain, setiap pemain menggunakan tongkat untuk memainkan bola. Menurut Yudi Hidayat hoki adalah permainan memainkan bola menggunakan stik dengan tempo yang cepat (2016). Tujuan dari permainan ini adalah untuk mencetak pretensi dengan memasukkan bola sebanyak mungkin ke dalam gawang lawan dari lingkaran, dan mempertahankan gawang milik sendiri agar tidak kemasukan bola, memenangkan permainan dalam hoki dengan memasukkan bola lebih jauh ke dalam gawang lawan. dari area tembak. dibandingkan dengan lawan yang memasukkan bola. Kriteria bermain hoki adalah olahraga yang memiliki banyak cara pengantar. Perkembangan permainan hockey saat ini yang dimainkan di lapangan conflation berarti bahwa cara-cara pengenalan yang semakin jauh harus dilatih agar sesuai dengan perkembangan zaman permainan hoki ultramodern yang dimainkan.

Menurut Suprijono, Agus (2010) proses pembelajaran ialah pola yang digunakan sebagai pedoman dalam merencanakan pembelajaran di kelas maupun tutorial. Proses pembelajaran dalam olahraga memerlukan faktor pendukung sebagai pendamping pembelajaran tentang olahraga, salah satu pedomannya berupa perlengkapan bimbingan belajar, perlengkapan bimbingan belajar adalah perlengkapan tertulis yang menyajikan ilmu pengetahuan dari kajian seorang penulis. Buku merupakan bahan yang diperlukan dalam proses literasi, hal ini dapat dilihat dari fungsinya sebagai alat bantu yang dapat membantu dalam penyampaian materi yang akan dilakukan dalam proses literasi, bagi para sarjana dengan perlengkapan bimbingan belajar mereka dapat lebih melaksanakan proses literasi. lancar sehingga mereka diharapkan untuk memahami materi dengan baik. Hal ini menunjukkan pentingnya perlengkapan bimbingan belajar dalam proses literasi tentang cara-cara olahraga. Berpijak pada ungkapan di bawah ini, peneliti membuat kepatuhan utama terhadap kurangnya peralatan bimbingan belajar yang dapat digunakan sebagai peralatan pendamping belajar di cabang hoki Program Studi Kesehatan dan Kesehatan Universitas Sriwijaya, hasil observasi awal peneliti mendapatkan bahwa belum adanya bahan ajar cabang olahraga *hockey* di Program Studi Penjaskes di Universitas Sriwijaya yang dapat dijadikan sebagai bahan panduan pembelajaran mata kuliah cabang olahraga *hockey* di Program Studi Penjaskes Universitas Sriwijaya, berikut beberapa daftar buku dan jurnal terkait cabang olahraga *Hockey* yang peneliti peroleh yaitu: 1. Ridlo Dwi. 2019. Buku ajar Permainan Olahraga *Hockey*. Malang. 2.

Rahman, Abdul., Syahrudin (2019). Sosialisasi permainan hockey indoor dan memasyarakatkan hockey. *Seminar Nasional Pengabdian Kepada Masyarakat*. Makassar. LP2M UNM Makassar.3. Primadi Tambrani. 2002. *Hockey* Kreativitas dan riset dalam Olahraga. Bandung ITB. 4. Joko Purwanto. 2004. *Hockey*. Yogyakarta: FIK UNY.5. Heryanto Nur Muhammad. 2018.*Hockey*. Unesa university press.

Elemen penting dalam proses literasi adalah minimnya perlengkapan bimbingan belajar yang dapat digunakan oleh para sarjana. Perlengkapan les yang menarik dan mudah digunakan akan sangat membantu para sarjana dalam proses literasi. Sehubungan dengan kemajuan teknologi akhir-akhir ini, serta keluasan teknologi informasi dan komunikasi, maka pemanfaatan teknologi ini dalam bidang pendidikan merupakan suatu keniscayaan. Kematangan platform berbasis android/digital. Teknologi dapat digunakan dalam proses literasi sebagai bentuk kreativitas guru sekolah dalam mengikuti pola kebiasaan ulama dalam menggunakan ponsel dengan mengarahkan manfaat teknologi ke arah yang positif. Salah satu keunggulan teknologi pendidikan dapat dilihat dari perangkat bimbingan belajar yang dikembangkan tidak hanya dalam bentuk perangkat bimbingan belajar yang diterbitkan, tetapi juga dalam bentuk perangkat bimbingan belajar digital. Terutama akan menghambat proses literasi. Dengan akan diadakan nya mata kuliah olahraga hoki di program studi penjaskes fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya pada tahun ajaran 2022/2023 memerlukan bahan ajar dan didukung kemajuan teknologi serta di karenakan kondisi yang mengharuskan pembelajaran jarak jauh dimasa pandemi bahan ajar olahraga hoki berbasis digital dirasa perlu untuk dibuat disituasi seperti ini.

Permasalahan yang dihadapi pada pelaksanaan mata kuliah *hockey* seperti di atas harus diatasi, jika tidak diatasi maka mahasiswa akan mengalami kesulitan dalam menempuh mata kuliah *hockey* diprogram studi pejaskes universitas sriwijaya, juga akan menghambat penguasaan mata kuliah lain yang merupakan kelanjutan mata kuliah tersebut atau mata kuliah yang bersinergi dengan mata kuliah tersebut. Hasil uji konfirmasi dari ketiga validator didapatkan rata-rata skor mencapai 3,41 dengan orde baik. Terjadi peningkatan pengkondisian literasi siswa setelah menggunakan perangkat bimbingan belajar digital dengan pengoperasian model literasi siklus 5E yaitu 71,18 pada pertemuan pertama dan 79, pada pertemuan alternatif. Terjadi peningkatan masalah belajar siswa setelah menggunakan perangkat bimbingan belajar digital dengan pengoperasian model literasi siklus 5E, terlihat rata-rata skor yang dicapai pada pertemuan pertama adalah 78,13 dan skor rata-rata pada pertemuan alternatif

adalah 82,00 . Didasarkan pada hasil penilaian ahli dan tanggapan siswa terhadap bahan ajar di gital dan Pengoperasiannya pada model siklus Literasi 5E menuju Pengkondisian dan Isu Literasi maka menggunakan. Penelitian terdahulu tentang pengembangan adalah (Destriana et al., 2018) untuk dapat meningkatkan hasil belajar peserta didik adalah dengan mengembangkan teknik pembelajaran permainan bola voli untuk siswa SMP .

Media untuk melumasi para mahasiswa dalam pembelajaran di luar akademi yang menerapkan perkembangan teknologi dan komunikasi dengan stoner commerce yang saat ini sedang berkembang adalah buku digital atau yang dikenal dengan ase-book. Buku ajar dapat dirancang secara kompleks dengan batasan tertentu sehingga buku ajar itu ada semacam dialog internal antara penyampai informasi dan penerima informasi. Masa pandemi sekarang ini buku ajar cetak di rasa kurang efektif jika digunakan saat pembelajaran daring maka sebaiknya buku ajar cetak tersebut akan dikembangkan menjadi buku ajar berbasis digital. Buku ajar sangat di perlukan dalam proses pembelajaran karena dapat mendukung dan menguatkan penyampaian materi yang disampaikan oleh guru atau dosen. Perbedaan penelitian yang akan dilakukan dari penelitian yang sudah dilakukan sebelumnya adalah pada materi bahan ajar yang dikembangkan dengan judul “ ***Pengembangan buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital pada Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya*** “.

METODE

Pada penelitian kali ini tentang pengembangan buku ajar cabang olahraga hockey berbasis digital pada mahasiswa program studi penjaskes fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya menggunakan metode penelitian Research and Development (R&D), dengan acuan buku ajar permainan hockey yang disusun oleh Ridho Dwi Priyoko,(2019), Buku Ajar Permainan Olahraga Hockey, Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) UM Malang. Pada tahapan metode penelitian akan dibagi beberapa penjelasan yaitu jenis penelitian, langkah-langkah penelitian, lokasi penelitian, subjek penelitian, definisi oprasional dan variabel penelitian. Eksplorasi ini menggunakan sistem pengembangan atau istilah lain Exploration and Development (R&D). Hasil akhir dari R&D ini adalah sebuah produk, khususnya pengembangan buku pegangan berbasis digital pada kursus hoki. Peneliti menggunakan langkah penelitian menurut Bord and Gall dengan sepuluh langkah karena dalam penelitian ini peneliti menyesuaikan menurut pendapat Sugiyono (2020:44) yang mengemukakan bahwa penelitian dan pengembangan metodologi pada tingkat ketiga adalah

penelitian dan pengembangan sampai dengan tahap pengujian produk. Penelitian ini membuat desain produk yang kemudian divalidasi secara internal (pendapat ahli dan praktisi) dan uji eksternal yang dilakukan pada subjek penelitian. Oleh karena itu, peneliti hanya akan melakukan tujuh langkah penelitian dan pengembangan dalam penelitian tersebut. Berikut tahapan-tahapan eksplorasi R&D menurut Borg and Gall dalam Sugiyono (2020:35) diantaranya, 1) Research And Informing Collegting, 2) Planning, 3) Mengembangkan Primary Form A Product, 4) Primary Field Testing, 5) Main Product Modification, 6) Pengujian Skala Kecil, 7) Pengujian Skala Besar, 8) Modifikasi Produk Fungsional, penelitian yang menggunakan RnD juga adalah Destriana, Destriani, Ahmad Richard Victorian (2022) *the development of volleyball game skills test tools uses research and development*

Lokasi Penelitian kali ini berada di Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dengan Populasi dalam penelitian ini adalah Seluruh Mahasiswa Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya dan Sampel dalam penelitian ini adalah Mahasiswa semester 6 Program Studi Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya. Berdasarkan Arikunto, S. (2013: 173) populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Penelitian populasi hanya dapat dilakukan untuk populasi terhingga dan subjeknya tidak terlalu banyak. Penelitian ini tidak menggunakan sampel, dikarenakan penelitian ini tertuju pada seluruh objek (total sampling). Pada penelitian kali ini dilakukan uji coba pada kelompok besar dan uji coba pada kelompok kecil dimana Uji coba kelompok kecil melibatkan sebanyak 11 orang Mahasiswa Program Studi Penjaskes Universitas Sriwijaya dan uji coba kelompok besar melibatkan sebanyak 22 orang Mahasiswa Program Studi Penjaskes Universitas Sriwijaya. Instrumen dalam pengambilan data penelitian ini menggunakan angket/kuesioner yang terdiri dari 10 pertanyaan. Skala bertingkat dalam angket ini menggunakan modifikasi skala likert dengan empat pilihan jawaban yaitu, sangat setuju , setuju , tidak setuju , dan sangat tidak setuju. Analisis kuantitatif adalah analisis yang berbasis pada kerja hitung-menghitung angka Arikunto, Suharsimi (2010). Setelah data dikelompokkan dalam kategori, kemudian mencari persentase masing-masing data.

Tabel 1. Aturan Pemberian Skor

Persentase Pencapaian	Interpretasi
81 – 100	Sangat Valid
61 – 80	Valid

41 – 60	Cukup Valid
21 – 40	Tidak Valid
0 – 20	Sangat Tidak Valid

(Arikunto, 2010:35)

Tabel 2. Kategori Kepraktisan

Persentase Pencapaian (%)	Kriteria
81 – 100	Sangat Praktis
61 – 80	Praktis
41 – 60	Cukup Praktis
21 – 40	Tidak Praktis
0-20	Sangat Tidak Praktis

(Arikunto, 2010:35)

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Berdasarkan hasil penelitian didapatkan hasil Kuisoner Pengguna sebagai instrumen penelitian. Dimana Kuisoner tersebut Di maksudkan untuk menggambarkan data seberapa efektif penggunaan buku ajar cabang olahraga Hockey pada Mahasiswa Penjaskes Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sriwijaya, yang dijelaskan pada Kuisoner Pengguna yang berjumlah 10 butir pertanyaan, dan terbagi menjadi dua kelompok uji coba yaitu uji coba kelompok kecil sebanyak 11 Orang dan uji coba kelompok besar sebanyak 22 Orang. Hasil analisis data yang didapatkan pada penelitian pengembangan buku ajar cabang olahraga hockey berbasis digital pada mahasiswa program studi penjaskes fakultas keguruan dan ilmu pendidikan universitas sriwijaya. Distribusi frekuensi data hasil penelitian ini didapatkan yaitu skor minimal yaitu sebesar 72, skor maksimal sebesar 90, dengan mean (rata-rata) pada kelompok kecil 79,81 (Efektif) dan mean (rata-rata) pada kelompok besar sebesar 79,63 (Efektif).

Pembahasan

Kebutuhan bahan dilingkungan kampus atau universitas khususnya dikalangan prodi penjas ini menjadi pusat perhatian. Mengingat kebutuhan bahan ajar sebagai media pembelajaran tidak bisa dipisahkan dari capaian tujuan pembelajaran. Masalah penting yang sering dihadapi guru dalam kegiatan pembelajaran adalah memilih atau menentukan materi pembelajaran atau bahan ajar yang tepat dalam rangka membantu siswa mencapai kompetensi.

Hal ini disebabkan oleh kenyataan bahwa dalam kurikulum atau silabus, materi bahan ajar hanya dituliskan secara garis besar dalam bentuk "materi pokok". Menjadi tugas guru untuk menjabarkan materi pokok tersebut sehingga menjadi bahan ajar yang lengkap.

Menurut (Aisyah, Noviyanti, & Triyanto, 2020, hal. 62) terdapat tiga fungsi utama bahan ajar dalam kaitannya dengan penyelenggaraan proses belajar dan pembelajaran. Tiga fungsi tersebut adalah sebagai berikut. Bahan ajar merupakan pedoman bagi guru yang akan mengarahkan semua aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, bahan ajar merupakan pedoman bagi peserta didik yang akan mengarahkan aktivitas dalam proses belajar dan pembelajaran, bahan ajar merupakan alat evaluasi pencapaian/penguasaan hasil pembelajaran.

Sementara itu Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Sriwijaya, saat ini kondisi bahan ajar tergolong sangat dibutuhkan, apalagi bahan ajar berbasis digital. Salah satu bahan ajar yang cukup minim dilingkungan Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Sriwijaya adalah bahan ajar permainan Hockey, inilah yang menjadikan alasan peneliti tertarik mengembangkan bahan ajar permainan Hockey berbasis digital agar paling tidak mempermudah mahasiswa dan dosen dalam rangka mencapai tujuan pembelajaran yang diharapkan.

Pengumpulan Data

Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan menyebarkan kuisioner pada sejumlah mahasiswa, yaitu kelompok kecil berjumlah 11 orang mahasiswa dan kelompok besar terdiri dari 22 orang mahasiswa. Penyebaran kuisioner dalam rangka menggali informasi mengenai kebermanfaatan nilai produk atau bahan ajar yang dikembangkan untuk dianalisis uji kepraktisan dan efektivitas produknya.

Desain Produk

Perancangan produk buku berbasis digital ini merupakan prototype atau purwarupa dari buku digital atau e-book. E-Book ini sendiri berisi materi pembelajaran tentang hockey. Seperti yang dijelaskan dalam alat eksplorasi di atas, eBook ini dimaksudkan untuk memberikan umpan balik yang lebih baik. Desain produk bahan ajar permainan hockey berbasis digital di awal dengan menjelaskan deskripsi mata kuliah, perumusan capaian pembelajaran dan gambaran sistematika penulisan bahan ajar berbasis digital.

Validasi Desain

Validator dalam penelitian ini adalah validator ahli pembelajaran Hockey validator materi yaitu ibu Silvi Aryanti M,pd, validator ahli media digital yaitu bapak Mujibur Rakhman, S.Pd, M.Kom dan Ahli tata bahasa yaitu ibu Ernalida, S.Pd, M.Hum, Ph.D. Evaluasi yang

dilakukan tim validator diperoleh besarnya rata-rata penilaian adalah 88,70% dengan kategori sangat baik untuk digunakan. Adapun evaluasi produk dari ahli materi dalam hal ini merupakan Dosen Mata Kuliah permainan Hockey diperoleh nilai sebesar 87,27% dengan kategori sangat baik, sedangkan evaluasi produk dari ahli media digital diperoleh nilai sebesar 93,84% dengan kategori sangat baik dan evaluasi produk dari ahli tata bahasa sebesar 85% dengan kriteria sangat baik.

Tabel 3. Rata-Rata Hasil Penilaian Validator

No	Validator	Persentase
1	Ahli Materi	87,27%
2	Ahli Media Digital	93,84%
3	Ahli Tata Bahasa	85%
	Rata-Rata	88,70%

Revisi Desain

Pada ahli media digital perbaikan yang dilakukan adalah pemilihan warna gunakan yang lebih cerah agar mudah dibaca, variasi gambar diperbaiki lagi dan Revisi dari ahli tata bahasa adalah melakukan cek penggunaan ejaan, tanda baca, penulisan huruf dan kata, memperbaiki penulisan daftar isi dan bab cermati kembali, menggunakan Putbi untuk penulisan ejaan yang benar.

Uji Coba Produk

Uji efektivitas dan uji kepraktisan produk pada kelompok kecil diperoleh skor sebesar 79,81% dengan kategori efektif dan praktis. Sedangkan pada kelompok besar diperoleh skor sebesar 81,27 dengan kategori sangat efektif dan sangat praktis. Temuan hasil penelitian ini menandakan bahwa buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital di Program Studi Penjaskes Universitas Sriwijaya dinyatakan valid, sangat efektif dan sangat praktis digunakan baik dalam skala kecil maupun skala besar. Hal tersebut menandakan bahwa mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Universitas Sriwijaya dapat menggunakan bahan ajar untuk pembelajaran Hockey. Efektivitas dan tingkat kepraktisan produk berdasarkan hasil analisis data yang didapat dari kuisisioner pengguna, bahwa mahasiswa program studi pendidikan jasmani dan kesehatan Universitas Sriwijaya merasakan manfaat yang sangat baik dari bahan ajar tersebut, merasakan kemudahan dalam cara mengakses, merasakan kemudahan memahami bahan ajar, bahan ajar bernilai menarik dan yang terpenting bahan ajar yang disediakan mewakili ketercapaian hasil pembelajaran mahasiswa.

Produk Massal

Produk massal dalam penelitian adalah produk yang telah melalui tahapan demi tahapan sesuai dengan model Borg & Gall, dimana tahapan tersebut terdiri dari potensi masalah, mengumpulkan data, merancang produk, melakukan validasi produk, merevisi produk, melakukan uji coba skala kecil dan besar lalu membuat produk massal berupa bahan ajar permainan Hockey berbasis digital untuk mahasiswa Program Studi Pendidikan Jasmani Universitas Sriwijaya, adapun rincian produk massal tersebut antara lain sebagai berikut: Nama mata kuliah adalah permainan Hockey, Mata kuliah ini membahas Definisi Permainan Hoki, Nilai-nilai permainan hoki, Jenis permainan hoki, Perlengkapan dan lapangan permainan hoki, Posisi dan susunan permainan hoki. Merumuskan dan menjalankan program latihan permainan hoki yang sesuai dengan prinsip-prinsip latihan, Melatih dan mengembangkan permainan hoki melalui wadah klub. Aspek Psikomotorik, siswa mampu memahami dan mendemonstrasikan taktik dalam permainan hoki berdasarkan konsep yang benar, mahasiswa mampu memahami dan memperagakan cara bermain hoki berdasarkan konsep yang benar, mahasiswa mampu memahami memperagakan teknik mewasiti berdasarkan konsep yang benar, Sistematika Penulisan E-Book, tampilan Depan E-Book, tampilan depan terdiri dari halaman depan, deskripsi e-book, kata pengantar dan daftar isi.

Bahan ajar merupakan media atau sumber belajar yang dapat digunakan oleh dosen dan mahasiswa dalam proses belajar mengajar. Prastowo dalam (Susilawati, Gunarhadi, & Hartono, 2020, hal. 63) bahwa bahan ajar adalah segala bahan (baik informasi, alat, maupun teks) yang disusun secara sistematis, yang menampilkan sosok utuh dari kompetensi yang akan dikuasai peserta didik dan digunakan dalam proses pembelajaran dengan tujuan perencanaan dan penelaahan implementasi pembelajaran. Lebih lanjut (Susilawati, Gunarhadi, & Hartono, 2020, hal. 63) Keberadaan bahan ajar yang tepat penting untuk menunjang pelaksanaan kegiatan belajar mengajar pada pengimplementasian kurikulum 2013. Masa pandemi sekarang ini kebutuhan bahan ajar khususnya bahan ajar berbasis digital merupakan alternatif atau media yang sangat mendukung proses belajar mengajar bagi mahasiswa. Selain mudah digunakan, bahan ajar berbasis digital memiliki peran sentral dalam memperbaiki kualitas pembelajaran, hal ini senada dengan pendapat (Muzaki, Handoyo, & Taryana, 2022, hal. 14) respon guru dan siswa sangat memuaskan dan mampu menyediakan materi yang menarik bagi siswa. Bahan ajar digital dapat menjadi sarana bagi siswa meningkatkan keterampilan berpikir dan melatih keterampilan siswa dalam pengoperasian dan pengolahan data secara digital.

Beberapa kajian terdahulu yang relevan menunjukkan kebermanfaatan yang sama dengan hasil penelitian peneliti, misalnya penelitian dilakukan oleh (Assidiqi & Sumarni, 2020) penelitian ini menerangkan hasil dimana dunia sedang dilanda pandemi Covid 19 termasuk Indonesia. Seluruh aspek kehidupan terkena dampak pandemi Covid 19 termasuk aspek pendidikan. Dampak pandemi ini merubah tatanan pendidikan di Indonesia salah satunya yaitu berubahnya sistem pembelajaran tatap muka menjadi pembelajaran jarak jauh. Salah satu jenis pembelajaran jarak jauh adalah pembelajaran daring. Pemanfaatan sarana pembelajaran daring dilakukan dengan penggunaan beberapa platform digital yang secara luas telah tersedia dengan aneka kelengkapan sesuai dengan tujuan interaksi yang akan dicapai. Platform digital yang paling sering digunakan dalam pembelajaran daring SD meliputi Whatsapp group, Fasilitas *Google* (*Google Classroom, Google Form, dan Google meet*) dan *Zoom Cloud Meeting*. 4 aplikasi menjadi 1 aplikasi. Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Nana, 2020) model POE2WE telah disebutkan layak dan efektif untuk digunakan pada uraian sebelumnya. Model POE2WE juga dilengkapi dengan Buku Model sehingga memudahkan bagi pendidik lain untuk menerapkan model tersebut. Pada awal dekade 2020, selain terus menyiapkan mahasiswa untuk menjalani kehidupan di Abad 21 dan era revolusi industri 4.0, ada tantangan lain yang perlu dihadapi bidang pendidikan yaitu Pandemi Covid-19. Hal ini menjadikan sistem pembelajaran di Indonesia hampir seluruhnya berpaling pada pembelajaran daring. Pembelajaran daring dapat dilakukan secara *synchronous* dan *asynchronous*. Pembelajaran daring secara *synchronous* berarti pendidik dan peserta didik berinteraksi dalam proses pembelajaran dalam waktu yang sama di tempat yang berbeda,

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh (Permana & Manurung, 2020) hasil penelitian ini menerangkan bahwa hasil analisis yang telah dilakukan terhadap penggunaan bahan ajar digital berbasis *inquiry* pada masa pandemic untuk mata kuliah pembelajaran IPA di SD kelas tinggi dalam diperoleh kesimpulan bahwa 75% mahasiswa mampu menggunakan aplikasi sebagai bahan ajar IPA, 65% mahasiswa aktif dalam proses pembelajaran, 85% mahasiswa menyatakan bahwa bahan ajar digital sangat efektif digunakan dalam pembelajaran daring, dan 90% respon mahasiswa terhadap pembelajaran bersifat positif. Berdasarkan tinjauan penelitian-penelitian relevan di atas, pengembangan bahan ajar ini menjadi kewajiban bagi kebutuhan pembelajaran, mengingat peranannya dalam membantu proses pelaksanaan pencapaian tujuan belajar. Oemar Hamalik dalam (Asryad, 2011, hal. 15) mengemukakan bahwa pemakaian media pembelajaran khususnya bahan ajar dalam proses belajar mengajar dapat membangkitkan keinginan dan minat yang baru, membangkitkan motivasi dan rangsangan kegiatan belajar, dan bahkan

membawa pengaruh-pengaruh psikologis terhadap peserta didik. Penggunaan media pembelajaran pada tahap orientasi pembelajaran akan sangat membantu keefektifan proses pembelajaran dan penyampaian pesan dan isi pelajaran pada saat itu.

KESIMPULAN

Berdasarkan analisis data hasil temuan penelitian, penelitian ini dapat disimpulkan bahwa produk buku ajar cabang olahraga Hockey berbasis digital di Program Studi Penjaskes Universitas Sriwijaya dinyatakan valid untuk digunakan mengingat rata-rata nilai evaluasi dari validator 88,70% dengan kategori sangat baik. Uji efektivitas dan uji kepraktisan produk pada kelompok kecil diperoleh skor sebesar 79,81% dengan kategori efektif dan praktis. Sedangkan pada kelompok besar diperoleh skor sebesar 81,27 dengan kategori sangat efektif dan sangat praktis.

SARAN

Berdasarkan kesimpulan hasil penelitian yang telah dipaparkan di atas, beberapa hal yang perlu disarankan adalah sebagai agar mahasiswa dapat memanfaatkan hasil karya pengembangan ini sebagai bahan ajar yang dapat digunakan untuk proses belajar mengajar, memahami secara cepat permainan Hockey dan nilai-nilai yang terkandung didalamnya.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Richard Victorian, Dan, Jasmani Dan Kesehatan, P., Universitas Sriwijaya, F., Palembang-Prabumulih, J., & Ogan Ilir, K. (N.D.). *Pengembangan Model Pembelajaran Tematik Integratif Penjasorkes Pada Mata Pelajaran Ilmu Pengetahuan Alam Di Sekolah Dasar*.
- Aisyah, S., Noviyanti, E., & Triyanto. (2020). *Bahan Ajar Sebagai Bagian dalam Kajian Problematika Pembelajaran*. Jurnal Salaka, 2 (1).
- Arikunto, S. (2013). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktis*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Arikunto, Suharsimi. (2010). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asryad, A. (2011). *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada.
- Assidiqi, M. H., & Sumarni, W. (2020). *Pemanfaatan Platform Digital di Masa Pandemi Covid-19*. Seminar Nasional Pascasarjana 2020. Semarang: Universitas Negeri Semarang.
- Destriana, D., Destriani, D., & Yusfi, H. (2018). PENGEMBANGAN TEKNIK PEMBELAJARAN PASING BAWAH PERMAINAN BOLA VOLI SMP KELAS VII. *Sebatik*. <https://doi.org/10.46984/sebatik.v22i2.324>

- Destriana, Destriani, Ahmad Richard Victorian (2022). Volleyball Game Passing Test Design and Validation. *International Journal of Human Movement and Sports Sciences*, 10(3), 453 - 461. DOI: 10.13189/saj.2022.100312
- Hartati, dkk. (2020). *Pelatihan Pengembangan Bahan Ajar Penjaskes Berorientasi pada Media Pembelajaran Interaktif*. Bravo's Jurnal Program Studi Pendidikan Jasmani dan Kesehatan Volume 08 No. 01, 2020 page 13-18. Universitas Sriwijaya Indonesia.
- Hartati, Silvi Aryanti, P. A. Q. (2017). *Development of Learning Athletic Learning Models Release Directly Based Games in Elementary School*. 2, 256–260.
- Muzaki, M., Handoyo, B., & Taryana, D. (2022). *Pengembangan Bahan Ajar Digital Geografi Materi Sumber Daya Alam Berbasis High Order Thinking Skill (Hots)*. *Jurnal Integrasi dan Harmoni Inovatif Ilmu-Ilmu Sosial*, 2 (1).
- Nana. (2020). *Pengembangan Inovasi Modul Digital dengan Model POE2WE sebagai Salah satu Alternatif Pembelajaran Daring di Masa New Normal*. *Prosiding SNFA (Seminar Nasional Fisika dan Aplikasinya)*. Tasikmalaya: Prosiding SNFA.
- Permana, N. D., & Manurung, I. F. (2020). *Penggunaan Bahan Ajar Digital Berbasis Inquiry pada Masa Pandemi Covid-19*. *El-Ibtidaiy: Journal of Primary Education*, 3 (2).
- Ridho Dwi Priyoko, (2019), *Buku Ajar Permainan Olahraga Hockey*, Malang: Fakultas Ilmu Keolahragaan (FIK) UM Malang.
- Sugiyono. (2013). *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta
- Sugiyono. (2015). *Metode Penelitian Kombinasi (Mix Methods)*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2020). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: PT Alfabet.
- Suprijono, Agus. (2010). *Cooperative Learning*. Pustaka Pelajar, Yogyakarta.
- Susilawati, F., Gunarhadi, & Hartono. (2020). *Pentingnya Pengembangan Bahan Ajar Tematik dalam Peningkatan Karakter Peduli Lingkungan Siswa*. *EduHumaniora; Jurnal Pendidikan Dasar*, 12 (1).
- Yudi Hidayat, (2016), *Jurnal Olahraga*. Cimahi: STIKP Pasundan Cimahi. Vol.2 N0. 2